GAME BOY ADVANCE™

AGB-AK9P-EUR

MEDABOTS AX

ROKUSHO Ver.

NATSUME®

Serious Fun™

Instruction Booklet

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⊜ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⊜ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Table of Contents

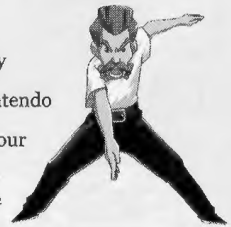
Story 6
Getting Started 6
Button Controls / Basic Actions 7
Title Screens 8
Medabots Setup 9
Robattle Strategy 12
Robattle Rules 13
Preliminary Matches 14
Tournament Matches 15
Characters 16
Medabots 17
Medaparts (Male & Female) 18
Technical Support 85

The Story

Are you ready to Robattle? Medabot mania is sweeping the planet! At this very second, Medafighters of all levels are pitting their high-performance Medabot robotic pets against other Medabots in a global contest that will determine a new World Champion! From backyards to schoolyards, alleys to arenas, children and adults are vying for a shot at the World Robattle Tournament, a highly anticipated event. If you want to prove that you have what it takes to be the best, you must defeat other Medafighters and Medabots and win Medaparts that will improve your Medabot. This instruction manual contains valuable charts and information essential for claiming the title of World Champion!

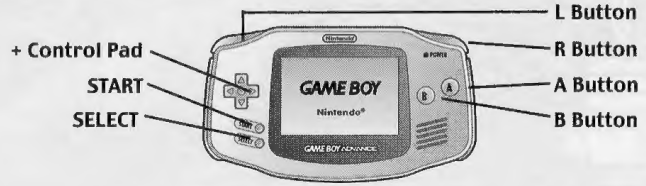
Getting Started

1. Before inserting the Game Pak, make sure that your Nintendo Game Boy Advance™ is switched off.
   The Game Pak may be damaged if inserted while your Nintendo Game Boy Advance™ system is on.
2. Insert *Medabots AX* Game Pak in the slot located on the top of your Nintendo Game Boy Advance™ system.
3. Turn ON the POWER switch, which is located on the bottom left side of your Nintendo Game Boy Advance™ system.
4. The Nintendo logo screen and licensing screen should appear followed by the *Medabots AX* introduction screen. If there are any problems, please repeat steps 1 and 2.



Button Controls

Name of Buttons



Island Map Controls

+ Control Pad	Move Cursor
A Button	Enter Available Stage
B Button	Not used
START	Team Formation Menu
SELECT	Save Menu
L Button	Not used
R Button	Not used

Character Setup Controls

+ Control Pad	Move Cursor
A Button	Make Selection/Display Details
B Button	Cancel Selection
START	Select Panels at Medal Selection Menu
SELECT	Switch Leader and Partner Assignments
L Button	Move Panel Selection Up in Panel Selection
R Button	Move Panel Selection Down in Panel Selection

Robattle Controls

+ Control Pad	Move Medabot
A Button	Jump
B Button	Use Right Arm
↑+ Control Pad & B Button	Use Head Part
↓+ Control Pad & B Button	Use Left Arm
→,→+ Control Pad	Dash
↑,↑+ Control Pad	Special Leg Action
↓,↓+ Control Pad	Special Leg Action
START	Pause
SELECT	Use Medaforce
L Button	Block
R Button	Switch Partner Panels

Title Screen

Continue/New Game

If you've never Robattled on Game Boy Advance™ before, you'll only be able to select New Game the first time you play Medabots AX, but if you've already played, select the "Continue" option or you'll erase your Robattle progress!

Multi-Player Mode

Nothing's more intense than mixing it up with another human opponent in challenging multiplayer matches via the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable!

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

You can link up for multiplayer Robattle matches by connecting to another Game Boy Advance™ and Medabots game via the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable. You can even play against other players using other versions of Medabots AX for Game Boy Advance™.

Trade Mode

It would take hours and hours to collect every Medapart, but Trade Mode allows you to find the best by trading with other players.

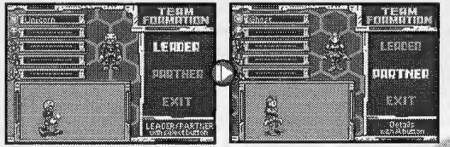
Connect two Medabots AX games via the Game Boy Advance™ Game Link ™ Cable. Trade mode allows you to trade specific Medaparts or medals between two players, but you have to decide if the trade is fair.

Medabots Setup

How you configure your Medabot can make the difference between an easy Robattle and one that's nearly impossible to win. Two important pre-battle factors to consider are the types of weapons used by your opponents and the stage environment.

Choose Your Role

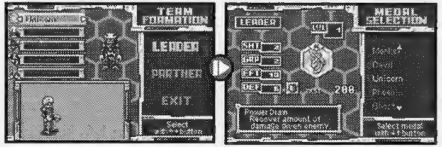
Press Select at the Team Formation menu to swap roles between leader and partner. You always control the leader Medabot. If you want, you can choose to have two Male or Female Tin-pets. Do this by either selecting "Leader" or "Partner" then highlight any Medapart and press Select to change Tin-pets from Male to Female.



Typically the leader carries the best weapons and the partner provides support with secondary weapons and components that will help repair damaged equipment.

Choose Your Medal

Medals have different functions, but all are considered the brain and soul of a Medabot. As a Medabot gains experience, the equipped Medal grows more powerful.



The Medal that you select for each Medabot should improve their performance in a Robattle. For example, the recovery powers of the Mermaid Medal should be equipped to a partner who can heal the leader during combat. Try to always match your medals with your Medabots.

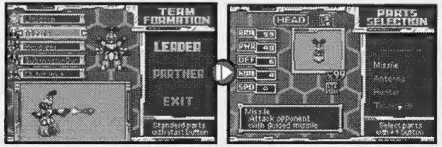
Panel Selection

Panels are special tactical programs assigned to the partner. To access the Panel menu, press Start at the Medal Selection screen or when a medal is highlighted at the Team Formation screen.

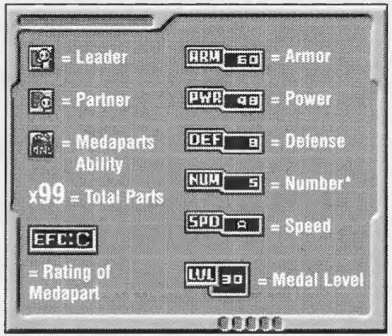
Panels contain instructions that tell the partner what to do during a Robattle. You can assign up to five panels as long as the assigned tactics do not contradict the instructions that you've already selected.

Choosing Your Medaparts

To assign or change Medaparts, highlight a Medabot at the Team Formation menu and press the A Button. Use the Control Pad to scroll through your inventory. You can watch the action screen, as seen in the first screenshot, if you want to see the effect that each weapon has.



Keep in mind that weapons have different rates of fire and some weapons need to charge by holding a button. Some weapons will also fire or can be used more than just once by tapping the button repeatedly. Ideally you should carry several weapons with varied fire rates and ranges so you can handle all situations.



Item Chart

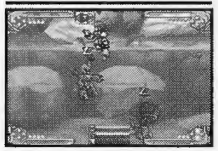
You'll increase your chances of winning if you understand all of the abbreviations used in the game. Here's a helpful chart:

*** Number of times a head Medapart can be used during a Robattle.**

Robattle Strategy

Study the stage environments and your opponents' strategies in the Practice Areas. You'll find that top-ranked Medafighters develop strategies that use their surroundings to exploit their enemies. Cunning is the most powerful weapon of all.

Habitat



Base your weapon selection on the environment. For example, long-range missiles won't work well in narrow twisting passages.

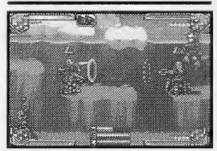
Panels

Switch through your panels in battle by pressing the R Button. These control your partner and tell him/her what to do, so try to remember what each one does.

Moves

Some opponents rely on speed and hit and run tactics. Match their quickness or select special Medaparts that slow the enemy down.

Power Ups



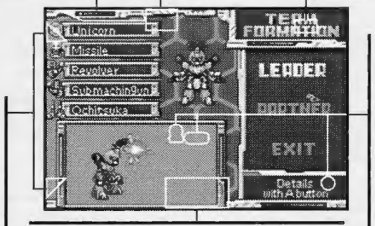
Some Medaparts have the ability to power up before you fire them which can cause greater damage than normal use. Hold down the "firing button" to power up.

Robattle Rules

The green bar indicates the power of your Medaforce Meter. The Medaforce Meter will gradually fill as you take damage or stand still. Press Select to use your special Medaforce power when the meter is completely full.

The blue "L" above a Medabot indicates your team leader-the Medabot under your control. The blue triangle indicates your team partner. The Medabot with the red "L" above it is the enemy leader. You'll see a red triangle above the enemy partner.

You'll see the selected Panel(s) or tactics used by your partner here. To learn how to change partner tactics, check out the information about Panels on page 36.



These are your weapon power levels. Weapons must fully recharge before they can be used again. The "H" is your head parts power, the "R" is your right arm and "L" is your left arm part.

Depending on the head part selected, each Medabot has a certain number of times it can be used which is displayed here next to the Medaforce Meter.

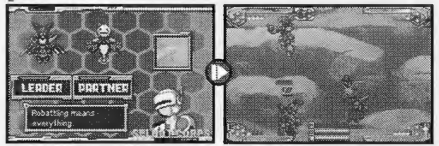
Whenever a Medabot takes a hit, you'll see a color gauge and icon appear next to it. These four icons represent the head, left arm, right arm and leg parts on the Medabot. The color of the gauge represents the amount of accumulated damage. These colors range from blue (little damage) to red (severe damage). Each Medabot has a color-coded damage meter next to their Medal Meter representing each part as well. Remember, if the head part is destroyed then the Robattle is over.

Preliminary Matches

Before you can proceed to the Tournament stage, you'll need to defeat all three Robattlers at each of the six preliminary Robattle Stages. It doesn't matter which stage you decide to take on first, but your opponents will become more challenging as you advance in experience and earn Medaparts.

The Practice Match at the Lake

The Practice Match option in every area is a great way to practice without the risk of losing a Medapart. Here you can check out the terrain and your competition while gaining valuable experience points!



Special Medaparts work well in certain environments. If you have a "diving" leg part at the Lake, you'll find that you can chase enemy Medabots easier than with leg or tread parts. It pays to practice before a real Robattle!

The Trial Match at the Lake

After you scope out the competition in practice, optimize your leader and partner Medaparts and start the Trial Match. The last of the three Medafighters is always the toughest, but if you win you'll earn a new Medapart.

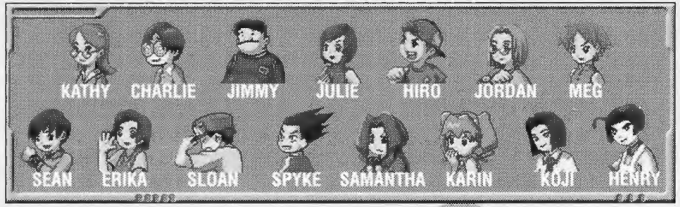
Function Ceased

If the Leader Medabot's head is destroyed, Mr. Referee will then announce "Function Ceased!" and the Robattle will end.

If you clear a stage, you'll earn a Medapart and experience points and panels for equipped Medals. After you advance to the Tournament arena you'll win Medaparts in every battle, but you'll lose a Medapart if your Medabot loses!

Tournament Matches

Tournament Matches are officially sanctioned by the Robattle Association and judged by Mr. Referee. The stakes are raised the moment that you compete in the Tournament arena. From now on, if you lose a battle here or in a Free Robattle, you'll also lose one of your Medaparts!



Return to the Preliminary Matches

Don't expect that the game ends if you win the tournament-there's still plenty of adventure left for advancing Medafighters, especially if you're ready to even the score with the Rubberobo Gang and their collection of rare Medals and powerful Medabots

Shrimplips

Squidguts

Seaslug

Gillgirl

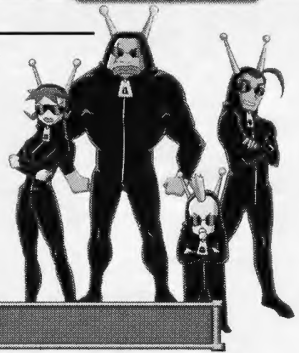
Characters

IKKI

10-year-old Ikki is a self-taught Medabot expert who knows more about Medabots and Robattling than most television commentators. He recently found a rare Medal that he put in an obsolete Medabot and created Metabee.

The Rubberobo Gang

Rumor has it that this menacing band of crooks is lurking around, but they're not after new Medafighters at local arenas. New security measures are now in place at the Robattle Tournament Arena.



Medabot Types

Rokusho

Rokusho's murky past is a enigmatic mystery. Like Metabee, Rokusho is a rare Medabot, but he relies on the Medaforce of a special Kuwagata (Stag Beetle) Medal. Rokusho prefers the powerful Chanbara Sword and close range attacks.

BRASS	OCTOCLAM	BELZELGA
NEUTRANURSE	TOTALIZER	PHOENIX
SUMILIDON	NIN-NINJA	SHARKKAN
WARBANDIT	OCEANA	GOREM-2
MEGA-EMPEROR	SNOWBRO	KNIGHT ARMOR
BABBYBLU	KROSSERDOG	FACE LANTERN
ACEHORN	SALDRON	CRIMSON KING
CLEOBATTLER	PEPPERCAT	ARCBEETLE

Medaparts

Medabots have specific strengths and weaknesses, so it's up to you to choose Medaparts that will protect your Medabot while inflicting the maximum damage on your opponent. The following pages contain vital information on every head, arm, leg and Medal component in the game.

Choose Your Medaparts

If you don't want to create your own Medabot in the Medaparts selection menu then simply just choose your character and highlight one of its Medaparts and use the "L Button" or "R Button" to scroll through each Medabot you have already collected.

Medapart Chart

Certain Medaparts and Medabot Medals are only available in each Medabots AX version.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:
• Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
• If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
• If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:
1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund 38
Das Spiel starten 38
Steuerung 39
Hauptbildschirme 40
Medabots-Einstellungen 41
Robattle-Strategie 44
Robattle-Regeln 45
Vorbereitungs-Wettkämpfe 46
Turnier-Wettkämpfe 47
Medafighter 48
Medabots 49
Medaparts (Male & Female) 50
Ubi Soft Kundendienst 88

Hintergrund

Bist du bereit für den Robattle? Die Medabot-Mania schwappt über den Planeten! Gerade in diesem Augenblick bereiten die Medafighter aller Klassen ihre High-Performance Medabot Roboter-Tierchen auf den großen weltweiten Wettstreit aller Medabots vor, um den Weltmeister zu bestimmen!

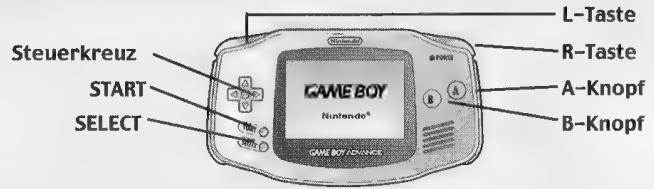
Von den Hinterhöfen und den Schulhöfen, den Alleen und den Arenen, den Kindern bis zu den Erwachsenen konkurrieren alle im World Robattle Tournament, einem mit Spannung erwarteten Ereignis, das nur alle vier Jahre stattfindet. Wenn du beweisen willst, dass du das nötige Zeug hast der Beste zu werden, dann musst du alle anderen Medafighter und Medabots schlagen und die wertvollen Medaparts gewinnen mit denen du deinen Medabot aufrüsten kannst. Diese Bedienungsanleitung enthält wertvolle Tabellen und Grundwissen zur Erlangung des Weltmeistertitels!

Das Spiel starten

1. Schalte deinen Game Boy Advance™ aus, bevor du das Spielmodul einlegst. Das Spielmodul könnte beschädigt werden, wenn du das Spielmodul in den eingeschalteten Game Boy Advance™ legst.
2. Lege das Medabots AX Spielmodul in den Game Boy Advance ein.
3. Schalte nun den Game Boy Advance™ ein.
4. Der Bildschirm mit dem Nintendo-Logo und ein Lizenz-Bildschirm erscheinen nun auf deinem Game Boy Advance™, gefolgt vom Medabots AX Einführungs-Bildschirm. Falls du bis hierher Probleme hast, wiederhole die Schritte 1 und 2.

Steuerung

Knopfbelegung



Insel-Karte Steuerung

Steuerkreuz	Cursor bewegen
A-Knopf	Verfügbare Karte betreten
B-Knopf	Nicht verfügbar
START	Team-Formations-Menü
SELECT	Speichern-Menü
L-Taste	Nicht verfügbar
R-Taste	Nicht verfügbar

Figuren-Einstellung

Steuerkreuz	Cursor bewegen
A-Knopf	auswählen / Details anzeigen
B-Knopf	Auswahl abbrechen
START	Tafeln in der Medal-Auswahl auswählen
SELECT	Anführer- und Partnerzuweisung umschalten
L-Taste	Tafelwahl nach oben bewegen
R-Taste	Tafelwahl nach unten bewegen

Robattle-Steuerung

Steuerkreuz	Medabot bewegen
A-Knopf	springen
B-Knopf	rechten Arm benutzen
↑Steuerkreuz & B-Knopf	Kopf-Teil benutzen
↓Steuerkreuz & B-Knopf	linken Arm benutzen
→,→Steuerkreuz	schmettern
↑,↑Steuerkreuz	Rückwärtssalto
↓,↓Steuerkreuz	ducken
START	Pause
SELECT	Medaforce benutzen
L-Taste	blocken
R-Taste	Teile des Partners umschalten

Titelbildschirm

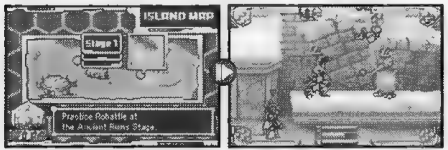
Fortsetzen / Neues Spiel

Wenn du noch nie auf dem Game Boy Advance™ gerobattelt hast, kannst du nur „Neues Spiel" anwählen. Wenn du hingegen schon einmal Medabots AX gespielt hast, wähle die „Fortsetzen"-Option aus, sonst löschst du deinen Fortschritt im Robattle!

Multiplayer-Modus

Nichts ist spannender als sich mit echten menschlichen Gegnern in einem Multiplayer-Spiel über das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel zu messen!

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

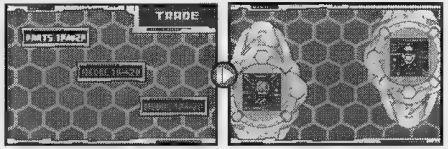


Wenn du einen weiteren Game Boy Advance™ und ein Medabots Spiel über das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel verbindest könnt ihr gemeinsam in den Robattle gehen. Du kannst dich auch mit anderen Spielern anlegen, die eine andere Version von Medabots AX für den Game Boy Advance™ benutzen.

Handeln

Es würde Stunden dauern jedes Medapart einzusammeln, aber der Handels-Modus erlaubt dir einen Austausch mit anderen Spielern.

Verbinde zwei Medabots AX Spiele über das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel. Der Handels-Modus ermöglicht dir besondere Medaparts oder Medals zwischen zwei Spielern zu handeln aber du musst entscheiden, ob der Handel fair ist.



Medabots konfigurieren

Es hängt von der Konfiguration deines Medabots ab, ob du ein leichtes Spiel im Robattle hast oder keine Chance. Die zwei wichtigen Faktoren sind die Waffentypen, die der Gegner benutzt und die Umgebung des aktuellen Abschnitts.

Wähle deine Rolle

Mit SELECT kannst du in der Teamaufstellung zwischen Anführer und Partner umschalten. Du steuerst immer den Anführer-Medabot. Wenn du möchtest kannst du noch zwei männliche oder weibliche Dosen-Tierchen haben. Wähle dazu entweder „Anführer" oder „Partner" und dann jedes Medapart und drücke dann SELECT, um zwischen männlichen und weiblichen Dosen-Tierchen auszuwählen.

Normalerweise trägt der Anführer die besten Waffen und der Partner unterstützt mit den Zusatzwaffen und mit Komponenten die es ihm ermöglichen, beschädigte Teile wieder zu reparieren.

Wähle deine Medal

Medals haben verschiedene Funktionen, aber sie bilden das Herz und die Seele eines Medabots. Mit der steigenden Erfahrung eines Medabots wird die ausgerüstete Medal mächtiger.

Du solltest den Medabot mit einer Medaille ausstatten, die seine Fähigkeiten im Robattle erhöhen. Beispiel: Die Nixen-Medal sollte mit einem Partner kombiniert werden der den Anführer heilen kann. Versuche die Medals auf deine Medabots abzustimmen.

Tafel-Auswahl

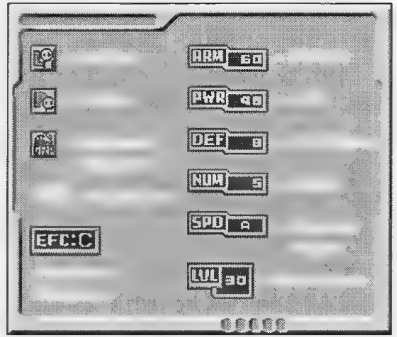
Tafeln sind besondere Taktik-Programme die dem Partner zugewiesen werden. Du gelangst in das Tafel-Menü, indem du auf dem Medal-Auswahl-Bildschirm SELECT drückst oder, wenn eine Medal ausgewählt ist, im Team-Aufstellungs-Menü.

Die Tafeln enthalten die nötigen Instruktionen, wie der Partner sich im Robattle verhalten soll. Du kannst bis zu fünf Tafeln zuweisen, solange sich die Taktiken nicht gegenseitig widersprechen oder Konflikte auslösen.

Die Wahl der Medaparts

Wähle einen Medabot im Team-Aufstellungs-Menü aus und drücke den A-Knopf, um die Medaparts auszuwechseln. Mit dem Steuerkreuz kannst du nun durch dein Inventar scrollen. Du kannst auf dem Aktionsbildschirm sehen, welche Auswirkungen die entsprechende Waffe hat.

Denk daran, dass die Waffen verschiedene Feuerraten haben und dass einige Waffen durch halten eines Knopfes aufgeladen werden müssen. Einige Waffen können auch mehr als einmal feuern, wenn du den Knopf schnell hintereinander betätigst. Im Idealfall solltest du verschiedene Waffen mit verschiedenen Feuerraten und Reichweiten tragen, damit du allen Situationen Herr wirst.



Ausrüstungs-Tabelle

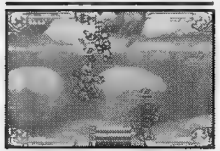
Du kannst deine Chancen auf den Sieg drastisch verbessern, wenn du die Abkürzungen im Spiel verstehst. Hier ist eine sehr hilfreiche Tabelle:

*** Anzahl der Benutzungen eines Kopf-Medaparts**

Robattle-Strategie

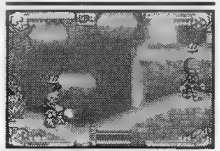
Studiere die Umgebung der Arena und die Strategie der Gegner eingehend in den Übungsarenen. Du wirst sehen, dass die bestplatzierten Medafighter Taktiken entwickeln, die die unmittelbare Umgebung einbeziehen um ihre Gegner zu überrumpeln. List ist die mächtigste Waffe von allen.

Gewohnheiten



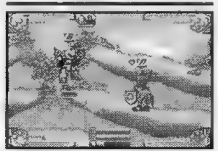
Wähle deine Bewaffnung nach der Umgebung aus. Beispiel, weitreichende Raketen können in verwundenen Gängen nichts ausrichten.

Tafeln



Schalte während des Robattles zwischen verschiedenen Tafeln um, indem du die R-Taste drückst. Hiermit kannst du die Taktik deines Partners ändern, aber versuche zu behalten, was jede Tafel bewirkt.

Bewegung



Einige Gegner verlassen sich auf Geschwindigkeit und Schlag- und Lauf-Taktiken. Versuche ihre Geschwindigkeit zu erreichen oder benutze besondere Medaparts, die die Geschwindigkeit des Gegners herabsetzen.

Power-Ups

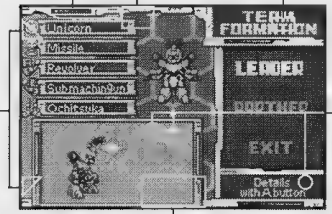
Einige Medaparts bieten die Möglichkeit sie vorher aufzuladen und richten dann einen verheerenderen Schaden an als sie es sonst tun würden. Halte den „Feuer-Knopf" gedrückt, um die Waffe aufzuladen

Robattle-Regeln

Der grüne Balken zeigt dir die Kraft deines Medaforce-Meters. Das Medaforce-Meter füllt sich langsam, wenn du Schaden nimmst oder still stehst. Drücke SELECT, um deine besondere Medaforce-Kraft anzuwenden, wenn die Anzeige komplett gefüllt ist.

Das blaue „L" über dem Medabot zeigt dir den Team-Anführer an. Das blaue Dreieck zeigt auf den Partner. Der Medabot mit dem roten „L" ist der Anführer des gegnerischen Teams. Über seinem Partner prangt ein rotes Dreieck.

Hier siehst du die ausgewählte(n) Tafel(n) deines Partners. Wenn du mehr über den Wechsel der Tafeln wissen möchtest, dann schlage auf Seite 36 nach.



Hier siehst du die Waffenaufladung. Waffen müssen vollständig wieder aufgeladen sein, bevor du sie erneut abfeuern kannst. Das „H" ist die Energie deiner Kopf-Sektion, das „R" ist dein rechter Arm und das „L" dein linker Arm.

Je nachdem welches Kopf-Teil du für den Medabot ausgewählt hast, kann er verschieden viele Teile benutzen, was hier neben dem Medaforce-Meter angezeigt wird.

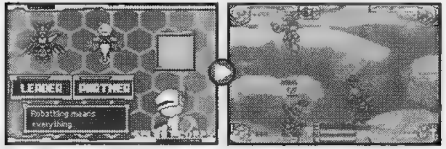
Immer wenn ein Medabot einen Treffer einsteckt, siehst du eine farbige Anzeige und ein Symbol daneben. Diese vier Symbole repräsentieren den Kopf, den linken Arm, den rechten Arm und die Bein-Sektion auf dem Medabot. Die Farbe zeigt dir die aktuelle Beschädigung der entsprechenden Sektion an. Diese Farben reichen von blau (geringe Beschädigung) bis nach rot (starke Beschädigung). Jeder Medabot hat einen farbkodierten Schadensmesser neben dem Medal-Meter der jede Sektion repräsentiert. Bedenke, wenn die Kopf-sektion zerstört ist, ist der Robattle vorbei.

Vorbeitungs-Wettkämpfe

Bevor du in den Wettkampf-Abschnitt ziehen kannst, musst du die drei Robattler in jedem der sechs Vorbereitungs-Robattle-Abschnitten besiegen. Es ist egal, welchen Abschnitt du zuerst angehst, aber die Gegner werden zunehmend stärker, während du Erfahrener wirst und Medaparts sammelst.

Übungswettkampf am See

Der Übungswettkampf ist eine gute Gelegenheit die Umgebung im Kampf zu erproben ohne irgendwelche Medaparts zu verlieren. Hier kannst du das Terrain und deine Fähigkeiten kennen lernen während du wertvolle Erfahrungspunkte sammelst!



Besondere Medaparts funktionieren in verschiedenen Umgebungen. Wenn du ein „tauchen" Beinteil am See benutzt kannst du die Gegner leichter jagen als mit Bein- oder Tritt-Teilen. Es zahlt sich aus, vor einem echten Robattle hier ein wenig zu üben!

Der Übungswettkampf am See

Nachdem du den Wettkampf ausreichend untersucht und ein wenig Praxis erhalten hast kannst du deinen Partner und dich mit den richtigen Medaparts ausrüsten und in den Wettkampfkampf zeihen. Der letzte der drei Medafighter ist der härteste Gegner, aber du wirst ein neues Medapart gewinnen.

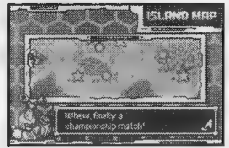
Funktion eingestellt

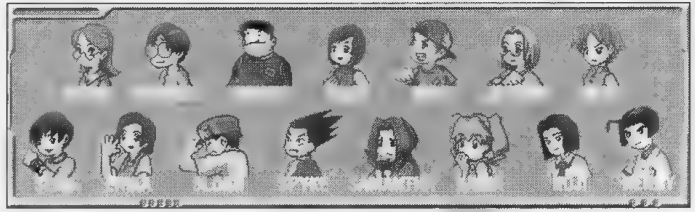
Wenn der Kopf des Anführers zerstört ist, wird der Schiedsrichter rufen „Funktion eingestellt" und der Robattle ist zu Ende.

Wenn du einen Abschnitt überstehst, gewinnst du ein Medapart und Erfahrungspunkte und Tafeln für die ausgerüsteten Medals. Wenn du in die Wettkampf-Arena gelangst, wirst du immer Medaparts in einem Kampf gewinnen, aber du wirst auch eins verlieren, wenn dein Medabot verliert!

Turnier-Wettkämpfe

Die Turnier-Wettkämpfe werden von der Robattle Association ausgerichtet und vom Schiedsrichter geleitet. Die Einsätze werden erhöht wenn du an einem Wettkampf in der Arena teilnimmst. Von jetzt an verlierst du immer ein Medapart, wenn du in der Arena oder in einem Free Robattle verlierst!

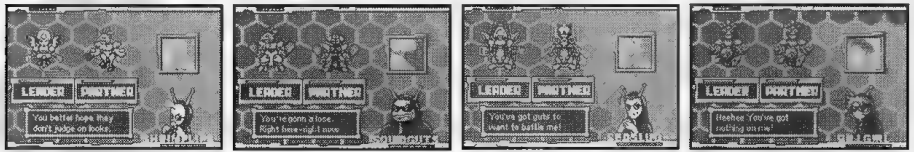




Zurück zu den Vorbereitungs-Wettkämpfen

Glaube nicht, dass das Spiel schon zu Ende ist, wenn du das Turnier gewonnen hast. Es sind noch ausreichend Abenteuer für den fortgeschrittenen Medafighter vorhanden, besonders wenn du bereit bist dich mit der Rubberobo Gang und ihrer Sammlung an seltenen und mächtigen Medals und mächtigen Medabots anzulegen!

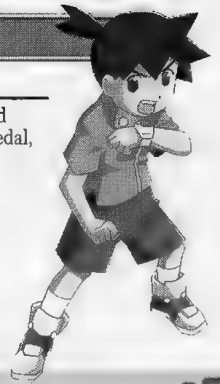
Shrimplips **Squidguts** **Seaslug** **Gillgirl**



Figuren

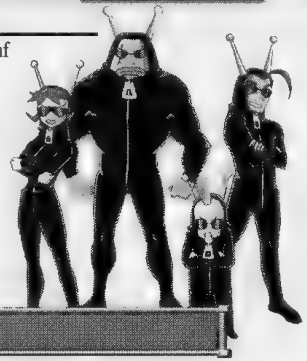
IKKI

Der 10-jährige Ikki ist der selbsternannte Medabot-Experte, der mehr über Medabots und Robattling weiß, als die meisten TV-Kommentatoren. Er fand vor kurzem eine seltene Medal, die er in einen altmodischen Medabot einsetzte und daraus Metabee kreierte.

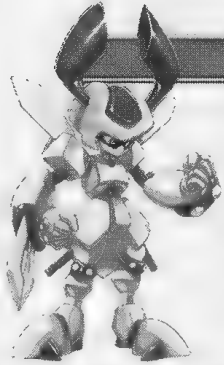


The Rubberobo Gang

Es geht das Gerücht um, dass diese gefährliche Bande von Betrügern schon auf der Lauer liegt. Aber sie suchen nicht nach neuen Medafightern in den örtlichen Arenen. Es gibt aber neue Sicherheitsmaßnahmen in der Robattle Wettkampf-Arena.

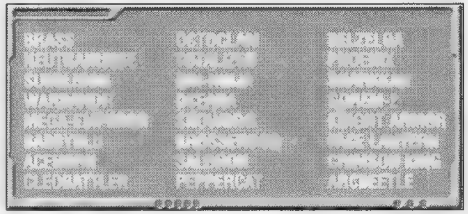


Medabot Typen



Rokusho

Rokushos düstere Vergangenheit ist ein rätselhaftes Mysterium. Wie Metabee ist Rokusho ein seltener Medabot, aber er stützt sich auf die Medaforce eine speziellen Kuwagata (Hirschkäfer) Medal. Rokusho bevorzugt das mächtige Chanbara-Schwert und Nahkampf-Attacken.



Medaparts

Medabots haben besondere Stärken und Schwächen, es ist also an dir, die Medaparts auszusuchen, die deinen Medabot vor Schaden schützen und gleichzeitig den maximalen Schaden am Gegner anrichten. Die folgenden Seiten enthalten lebenswichtigen Informationen zu jeder Kopf-, Arm- und Bein-Sektion und jeder Medal im Spiel.

Wähle deine Medaparts

Wenn du keine Lust hast einen eigenen Medabot im Medaparts-Auswahl-Menü zu erstellen, dann wähle einfach deine Figur, selektiere eins seiner Medaparts und benutze die „L-Taste" oder „R-Taste", um durch die Medabots zu scrollen, die du schon gesammelt hast.

Medaparts

Einige Medaparts und Medabot Medals gibt es nur ein einer der Medabots AX Versionen.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermudungserscheinungen oder Unbehagen kommen.
Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.
Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel:
verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Table des matières

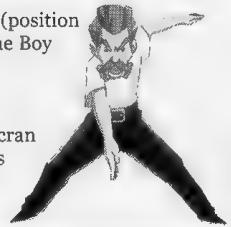
Histoire 22
Démarrage du jeu 22
Commandes / Actions de base 23
Ecrans titres 24
Configuration de Medabots 25
La stratégie Robattle 28
Les règles de Robattle 29
Combats Préliminaires 30
Le Tournoi 31
Personnages 32
Types de Medabot 33
Les Medaparts 34
UBI SOFT à votre service 86

L'histoire

Êtes-vous prêt à livrer des Robattles ? La Medabot-mania va déferler sur la Terre ! En ce moment même, des Medafighters de tous niveaux affûtent les armes de leurs Medabots pour affronter d'autres Medabots au cours d'un tournoi qui consacrera le nouveau champion du monde !

Partout, des enfants et des adultes attendent avec impatience le Tournoi Mondial de Robattle, un événement qui a lieu tous les quatre ans. Si vous voulez prouver que vous êtes le meilleur, battez les autres Medafighters et Medabots et gagnez des Medaparts pour améliorer l'équipement de votre Medabot. Ce manuel contient les informations indispensables qui feront peut-être de vous le champion du monde !

Démarrage du jeu



1. Assurez-vous que votre console Nintendo Game Boy Advance™ est éteinte (position off). La cartouche risque d'être endommagée si vous l'insérez dans votre Game Boy Advance™ alors qu'elle est allumée.
2. Insérez votre cartouche Medabots AX dans votre Game Boy Advance™.
3. Allumez votre Game Boy Advance™.
4. Le logo de Nintendo et l'écran de licence devraient apparaître, suivis de l'écran d'instruction de Medabots AX. En cas de problème, veuillez répéter les étapes 1 et 2.

Commandes

Nom des boutons

Commandes de la carte de l'île

Manette +	Déplacer le curseur vers les niveaux disponibles
A Bouton	Menu Constitution de l'Equipe
B Bouton	Inutilisé
START	Menu des sauvegardes
SELECT	Inutilisé
L Bouton	Inutilisé
R Bouton	Inutilisé

Commandes de configuration des personnages

Manette +	Déplacer le curseur
A Bouton	Sélectionner / Afficher les détails
B Bouton	Annuler la sélection
START	Choisir une stratégie dans le menu de sélection des médailles
SELECT	Echanger les rôles du meneur et de son équipier
L Bouton	Déplacer la stratégie sélectionnée vers le haut
R Bouton	Déplacer la stratégie sélectionnée vers le bas

Commandes de Robattle

Manette +	Déplacer le Medabot
A Bouton	Sauter
B Bouton	Utiliser le bras droit
↑+ Haut & Bouton B	Utiliser la tête
↓+ Bas & Bouton B	Utiliser le bras gauche
Droite Droite	Courir
Haut Haut	Saut vers l'arrière
Bas Bas	S'accroupir
START	Pause
SELECT	Utiliser la Medaforce
L Bouton	Parer
R Bouton	Echanger les stratégies des équipiers

Ecran titre

Continuer / Nouvelle Partie

Si vous n'avez encore jamais livré de Robattle sur Game Boy Advance™, vous ne pouvez choisir que Nouvelle Partie. Si vous avez déjà joué, choisissez l'option Continuer ou vous effacerez votre sauvegarde !

Mode Multijoueur

Il n'y a rien de plus intense que de défier un adversaire humain !

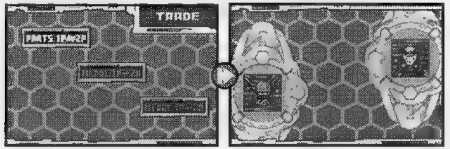
GBA LINK CABLE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

Livrez des Robattles acharnées en vous connectant à une autre console Game Boy Advance™ via le câble Game Boy Advance™ Game Link™. Ce mode de jeu nécessite une console Game Boy Advance™ et une cartouche de jeu Medabots AX par joueur.

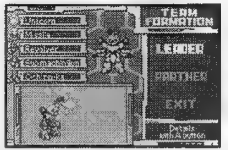
Mode Echange

Cela prendrait des heures de récupérer chaque Medapart, mais le mode Echange vous permet de trouver les meilleurs éléments grâce aux échanges que vous pouvez effectuer avec d'autres joueurs. **Connectez deux jeux Medabots AX via le câble Game Boy Advance™ Game Link™. Le mode Echange permet à deux joueurs d'échanger des Medaparts ou des médailles. A vous de voir si vous considérez l'échange comme équitable.**



Configuration des Medabots

La manière dont vous configurez votre Medabot influera sur l'aisance avec laquelle vous remporterez ou non des Robattles. Le type d'arme dont dispose votre adversaire et la disposition de l'aire de combat sont deux éléments importants à prendre en considération lors de la préparation au combat.



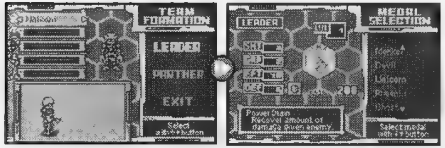
Choisissez votre rôle

Appuyez sur le Bouton SELECT depuis le menu de Constitution de l'Equipe si vous souhaitez échanger les rôles du meneur et de l'équipier. Vous avez toujours le contrôle du Medabot meneur. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir le sexe de votre Medabot. Sélectionnez le meneur ou l'équipier, puis mettez en surbrillance n'importe quelle Medapart et appuyez sur SELECT pour changer le sexe.

Le meneur porte en général les meilleures armes et son équipier le soutient grâce à ses armes secondaires et divers éléments permettant de réparer les dégâts causés par l'adversaire.

Sélectionnez votre Médaille

Les Médailles ont divers usages ; ce sont le cerveau et l'âme d'un Medabot. Plus un Medabot acquiert d'expérience, plus la Médaille choisie gagne en puissance.



Les Médailles que vous choisissez pour chaque Medabot devraient accroître leurs performances en combat. Par exemple, la Médaille Sirène aux pouvoirs guérisseurs devrait être donnée à un équipier pour soigner son meneur en combat. Essayez toujours de trouver la bonne Médaille pour le bon Medabot.

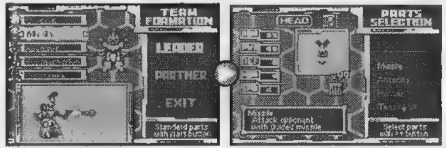
Choix de la stratégie

Les stratégies sont des programmes tactiques spéciaux attribués à l'un des partenaires. Pour accéder au menu Stratégie, appuyez sur START depuis l'écran de sélection des Médailles, ou lorsqu'une Médaille est mise en surbrillance sur l'écran de Constitution de l'Equipe.

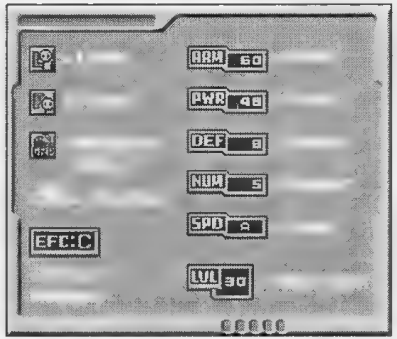
Les stratégies comportent des instructions indiquant au partenaire ce qu'il doit faire pendant un combat. Vous pouvez adopter jusqu'à cinq stratégies, à condition que les tactiques assignées ne soient pas contradictoires avec les instructions déjà sélectionnées.

Choisir ses Medaparts

Pour attribuer ou changer des Medaparts, mettez un Medabot en surbrillance depuis le menu de Constitution de l'Equipe et appuyez sur le Bouton A. Utilisez la Manette + pour faire défiler votre inventaire. Vous pouvez regarder l'écran action, tel que montré sur la première capture d'écran, si vous souhaitez voir l'effet produit par chaque arme.



Gardez à l'esprit que les armes ont des cadences de tir différentes et que certaines armes doivent être chargées en maintenant un bouton enfoncé. Certains armes permettent aussi de tirer en rafale en appuyant de manière répétée sur le bouton. Dans l'idéal, munissez-vous d'armes aux caractéristiques variées afin d'être en mesure de faire face à n'importe quelle situation.



Carte des objets

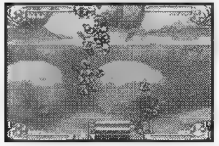
Vous augmenterez vos chances de victoire si vous assimilez toutes les abréviations utilisées dans le jeu. En voici la liste :

*** Nombre de fois où une Medapart tête peut être utilisée**

Stratégie Robattle

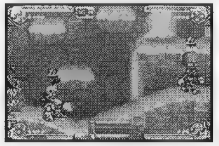
Etudiez les différentes aires de jeu et les stratégies de vos adversaires lors des entraînements. Vous découvrirez que les meilleurs Medafighters développent des stratégies dans lesquelles l'environnement est exploité pour parvenir à la victoire. La ruse sera votre atout le plus précieux.

L'environnement



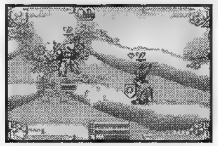
Choisissez vos armes en fonction du terrain. Par exemple, les missiles à longue portée n'auront guère d'utilité dans des lieux exigus.

Stratégies



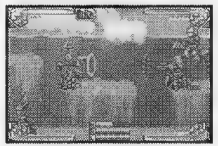
En cours de combat, changez de stratégie en appuyant sur le Bouton R. Cela permet de contrôler votre équipier et de lui indiquer quoi faire. Alors essayez de vous souvenir quels effets possède chacune des stratégies que vous aurez sélectionnées.

Déplacements



Certains adversaires appuient leur force sur leur vitesse et sur des tactiques de type « je frappe et je fuis ». Tentez d'acquérir des réflexes aussi affûtés que les leurs, ou utilisez des Medaparts qui les ralentissent.

Bonus



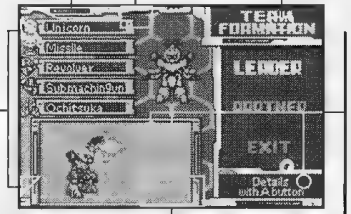
Vous pouvez augmenter la puissance destructrice de certaines Medaparts grâce à des bonus. Maintenez le bouton de tir enfoncé pour augmenter la puissance.

Les règles de Robattle

La barre verte indique la puissance de votre Medaforce. Elle se remplit au fur et à mesure que vous encaissez des coups ou si vous restez immobile. Appuyez sur SELECT pour utiliser votre pouvoir de Medaforce spécial lorsque la barre est entièrement remplie.

Le « L » bleu au-dessus d'un Medabot vous indique le Medabot meneur actuellement sous votre contrôle. Le triangle bleu désigne votre équipier. Le Medabot avec un « L » rouge est le meneur ennemi. Le triangle rouge désigne l'équipier adverse.

Ici est indiquée la stratégie sélectionnée ou la tactique utilisée par votre équipier.



Ce sont vos indicateurs de puissance de feu. Les armes doivent être complètement rechargées avant de pouvoir être utilisées. Le « H » indique la puissance de vos éléments de tête, le « R » celle de votre bras droit, et le « L » celle de votre bras gauche.

En fonction de l'élément de tête choisi, chaque Medabot dispose d'un nombre limité d'utilisations possibles, indiqué à côté de la barre de Medaforce.

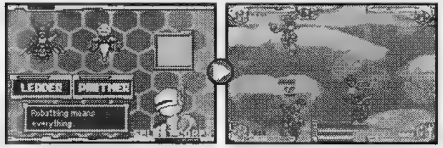
Lorsqu'un Medabot est touché, des jauge colorées apparaissent à ses côtés. Elles représentent respectivement la tête, le bras gauche, le bras droit et les jambes du Medabot. La couleur de la jauge représente le niveau de dégâts subis. Les couleurs vont du bleu (peu de dégâts) à rouge (dégâts sérieux). Chaque Medabot possède une jauge de dégâts colorée à côté de sa jauge de Médaille.
Notez que si la tête est détruite, le combat est terminé.

Combats préliminaires

Avant de pouvoir accéder au niveau du tournoi, vous devrez d'abord vaincre chacun des trois Robattlers des six niveaux préliminaires. L'ordre dans lequel vous parcourez ces niveaux n'a pas d'importance ; vos adversaires seront toujours plus difficiles à battre au fur et à mesure que vous acquérez de l'expérience et gagnez des Medaparts.

Entraînement au Lac

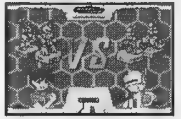
L'option Match d'Entraînement proposée pour chaque aire de combat est une excellente manière de s'entraîner sans prendre le risque de perdre des Medaparts. Cela vous permet de reconnaître le terrain et vos adversaires tout en gagnant de précieux points d'expérience.



Des Medaparts spéciales sont particulièrement bien adaptées à certains terrains. Si vous possédez des jambes permettant de plonger dans l'aire du lac, cela vous facilitera grandement la tâche lors de la poursuite de l'ennemi. L'entraînement est toutefois fortement recommandé avant une vraie Robattle.

Match d'essai au Lac

Après avoir éliminé la concurrence dans les entraînements, optimisez votre meneur et votre équipier, et faites un match d'essai. Le dernier des trois Medafighters est toujours le plus coriace, mais vous remporterez une nouvelle Medapart si vous gagnez.



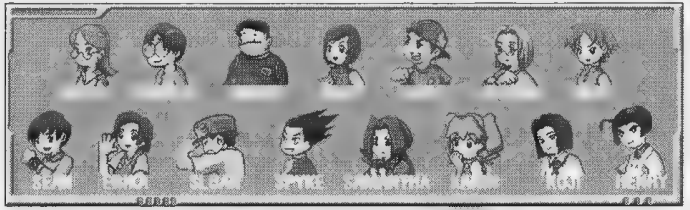
Combat terminé

Si la tête du Medabot meneur est détruite, l'arbitre annoncera « Combat terminé ! » et la Robattle prendra fin.

Une fois que vous aurez passé un niveau, vous remporterez une Medapart, des points d'expérience et des stratégies pour vos Médailles. Une fois que vous serez dans l'arène du tournoi, vous gagnerez des Medaparts à chaque combat remporté, mais vous en perdrez si vous êtes vaincu !

Le Tournoi

Les combats en tournoi sont officiellement supervisés par l'Association Robattle et les décisions sont prises par l'arbitre. Les enjeux montent dès que vous concourez dans le Tournoi. A partir de ce moment, chaque combat perdu en tournoi ou en Free Robattle entraînera la perte de l'une de vos Medaparts.



Retour aux combats préliminaires

Ne vous attendez pas à ce que le jeu soit terminé une fois que vous aurez remporté le tournoi ; d'autres défis s'ouvrent aux Medafighters les plus performants, surtout si vous vous sentez prêt à égaler le score du Gang Rubberobo et obtenir les mêmes Médailles rares qu'eux et des Medabots aussi puissants que les leurs.

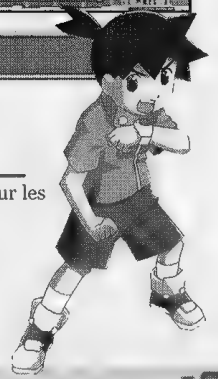
Shrimplips

Squidguts

Seaslug

Gillgirl

Personnages

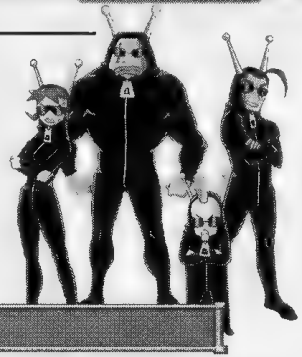


IKKI

Ikki, âgé de 10 ans, est un expert autodidacte en Medabots. Il en sait plus long sur les Medabots et les Robattles que la plupart des commentateurs spécialisés. Il a récemment trouvé une Médaille rare qu'il a placée dans un modèle de Medabot obsolète pour en faire Metabee.

Le Rubberobo Gang

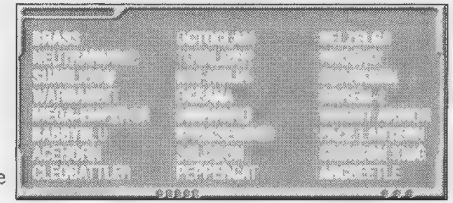
La rumeur prétend que cette dangereuse bande d'escrocs rôde dans les parages, mais ne semble pas intéressée par de nouveaux Medafighters. Des mesures ont été prises pour sécuriser l'arène du tournoi.



Types de Medabot

Rokusho

Le passé trouble de Rokusho est un vrai mystère. Tout comme Metabee, Rokusho est un Medabot rare ; il s'appuie sur la Medaforce d'une médaille Kuwagata (le Scarabée de Stag) spéciale. Rokusho affirme sa préférence pour la puissante épée Chanbara et les attaques au corps à corps.



Les Medaparts

Les Medabots ont tous leurs forces et leurs faiblesses. Il vous appartient donc de choisir les Medaparts qui protègeront le mieux votre Medabot tout en infligeant un maximum de dégâts à vos adversaires. Les pages suivantes contiennent des informations importantes sur les têtes, les bras, les jambes et les Médailles du jeu.

Sélectionner ses Medaparts

Si vous ne souhaitez pas créer votre propre Medabot dans le menu de sélection des Medaparts, sélectionnez simplement votre personnage et mettez l'une de ses Medaparts en surbrillance. Utilisez ensuite le Bouton R ou le Bouton L pour faire défiler les Medabots que vous avez déjà acquis.

Liste des Medaparts

Certaines Medaparts et Médailles de Medabot ne sont disponibles que dans certaines versions de Medabots AX.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

Índice

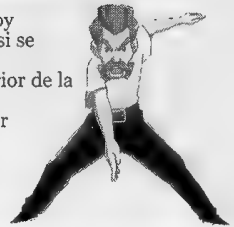
Argumento 54
Inicio 54
Controles / Acciones Principales 55
Pantalla del título 56
Configuración de los Medabots 57
Estrategias para las Robattles 60
Reglas de las Robattles 61
Combates preliminares 62
Combates de torneo 63
Medafighters 64
Medabots 65
Medaparts (Masculinas y femeninas) 66
Servicio Técnico 89

El Argumento

¿Estas listo para una Robattle? ¡La fiebre de los Medabot se está extendiendo por todo el planeta! ¡En este mismo instante, Medafighters de todos los niveles están poniendo a prueba sus mascotas Medabot frente a otros muchos Medabots en un concurso mundial que decidirá quién es el Campeón del Mundo! Desde parques a patios de colegio, en calles o en grandes instalaciones, tanto niños como adultos rivalizan para acceder al Campeonato Mundial Robattle, un esperadísimo acontecimiento que se celebra cada cuatro años. Si quieres demostrar que tienes todo lo que hay que tener para ser el mejor, debes derrotar a otros Medafighters y Medabots y ganar Medaparts para mejorar las habilidades de tu Medabot. ¡Este manual de instrucciones tiene mapas e información esencial que te ayudarán a conseguir el título de Campeón de Mundo!

Inicio

1. Antes de insertar el cartucho de juego, comprueba que la consola Game Boy Advance™ de Nintendo está apagada. El cartucho podría resultar dañado si se inserta en la consola mientras está encendida.
2. Inserta el cartucho de *Medabots AX* en la ranura situada en la parte superior de la consola Game Boy Advance™ de Nintendo.
3. Enciende la consola con el interruptor, que está situado en la parte inferior izquierda.
4. Tras ello, debería aparecer el logo de Nintendo y la pantalla de licencia, seguidos de la pantalla de presentación de *Medabots AX*. Si tienes algún problema durante el proceso, repite los pasos 1 y 2.



Controles

Botones

Controles para las Robattles

Panel de Control Mover Medabot
Botón A Saltar
Botón B Usar brazo derecho
Arriba + Panel de Control y Botón B Usar la cabeza
Abajo + Panel de Control y Botón B Usar brazo izquierdo
Derecha derecha + Panel de Control Abalanzarse
Arriba arriba + Panel de Control Mortal hacia atrás
Abajo abajo + Panel de Control Agacharse
START Abalanzarse
SELECT Utilizar Medaforce
Botón L Bloquear
Botón R Cambiar estrategias del compañero

Controles para el Mapa de la Isla

Panel de Control Mover cursor
Panel de Control Acceder a la fase disponible
Botón A Sin usar
Botón B Menú para crear Medabots
START Menú Guardar
SELECT Sin usar
Botón L Sin usar

Controles de configuración de los personajes

Panel de Control Mover cursor
Botón A Seleccionar/Mostrar detalles
Botón B Cancelar selección
START Seleccionar estrategias desde el menú de selección de medallas
SELECT Cambiar las funciones del jefe y del compañero
Botón L Desplazar el cursor hacia arriba en la pantalla de selección de estrategia
Botón R Desplazar el cursor hacia abajo en la pantalla de selección de estrategia

Pantalla del título

Continuar/Partida nueva

Cuando juegues por primera vez a *Medabots AX* sólo podrás seleccionar la opción 'Partida nueva', pero si ya has participado en alguna Robattle, elige la opción 'Continuar' a menos que desees que se borren todos tus progresos.

Modo multijugador

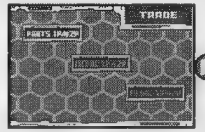
¡No hay nada más emocionante que enfrentarse a un enemigo humano en partidas multijugador!

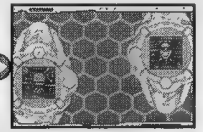
ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

Las partidas Robattle multijugador se consiguen conectando tu consola –mediante el Cable Game Link™ de Game Boy Advance™– a otra Game Boy Advance™ que tenga el cartucho de Medabots. Incluso podrás luchar contra otros jugadores que posean una versión de Medabots AX para Game Boy Advance™ distinta a la tuya.

Modo de Intercambio

Para conseguir todas y cada una de las Medaparts que incluye el juego tendrías que jugar durante horas y horas, por eso el modo de Intercambio te permite hacer tratos con otros jugadores para conseguir la Medapart que deseas.





Conecta dos consolas con el juego Medabots AX a través del Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ para Game Boy Advance™ de Nintendo. Gracias al modo de intercambio podrás canjear determinadas Medaparts o determinadas medallas con otro jugador, pero sólo tú puedes decidir si el trato que te ofrecen se ajusta a tus necesidades.

Configuración de los Medabots

La configuración de un Medabot influye definitivamente en el resultado de una Robattle. Debes tener en cuenta dos factores antes de lanzarte al campo de batalla: el tipo de armas que va a utilizar tu enemigo y el entorno en el que se va a desarrollar el combate.

Elige tu función

Pulsa el Botón SELECT cuando te encuentres en la pantalla de 'Creación de Medabots' para cambiar las funciones del jefe y del compañero. Siempre controlarás el Medabot que actúa como jefe. Si lo deseas, puedes elegir el género de tus robots. Para ello, selecciona "Jefe" o "Compañero", sitúa el cursor sobre cualquier Medapart y pulsa el botón SELECT para cambiar el sexo de los Medabots.

Por lo general, el jefe lleva las mejores armas y el compañero le cubre con armas secundarias y le ayuda a reparar sus partes dañadas con los componentes que transporta.

Elige tu Medalla

Cada Medalla tiene una función y actúa como el cerebro y el alma de un Medabot. A medida que un Medabot adquiere más experiencia, las Medallas que lleva se vuelven más potentes.

LA MEDALLA QUE SELECCIONAS PARA CADA MEDABOT MEJORA SU COMPORAMIENTO EN UNA ROBATTLE. POR EJEMPLO, LOS PODERES DE RECUPERACIÓN DE LA MEDALLA MERMAID (LA SIRENA) DEBEN ASIGNARSE A UN COMPAÑERO QUE PUEDA CURAR AL JEFE DURANTE EL COMBATE. INTENTA ELEGIR BIEN CADA MEDALLA PARA TUS MEDABOTS.

Selección de Estrategia

Las estrategias son programas tácticos especiales que se asignan al compañero. Para acceder a la pantalla de 'Selección de Estrategia' pulsa el botón START cuando te encuentres en la pantalla de 'Selección de Medallas' o cuando una de las medallas que aparecen en la pantalla de 'Creación de Medabots' esté resaltada.

Las estrategias incluyen instrucciones que indican al compañero cómo debe actuar durante una Robattle. Puedes asignar un máximo de cinco estrategias al compañero siempre y cuando no contradigan las instrucciones que ya has seleccionado previamente.

Cómo elegir las Medaparts

Para asignar o cambiar Medaparts, sitúa el cursor sobre uno de los Medabots que aparecen en la pantalla de 'Creación de Medabots' y pulsa el Botón A. Utiliza el Panel de Control para desplazarte por el inventario. Durante el proceso puedes acceder a una pantalla de acción en la que puedes observar cómo funciona cada una de las armas.

Ten en cuenta que las armas tienen diferentes tipos de disparo y que tendrás que recargar algunas de ellas pulsando un botón. Algunas armas también pueden disparar varios proyectiles o disparar varias veces si pulsas el botón de forma repetida. Lo ideal sería llevar varias armas con distintos tipos de disparo, de modo que puedas hacer frente a cualquier situación.

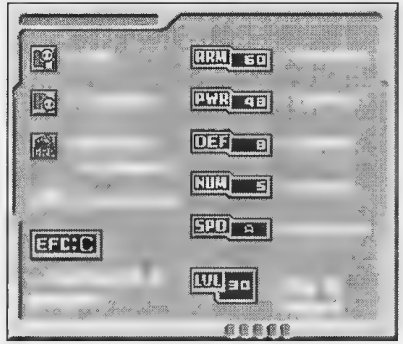


Tabla explicativa

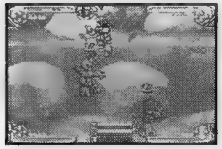
Tendrás más posibilidades de ganar si entiendes todas las abreviaturas que aparecen en el juego. Aquí tienes una tabla en la que se explican todas.

*** Número de veces que se puede utilizar una Medapart de la cabeza.**

Estrategias para las Robattles

Analiza los distintos escenarios de las fases y las estrategias de tus adversarios en las fases de Práctica. Descubrirás que los mejores Medafighters desarrollan estrategias que les permiten aprovechar el entorno para acabar con sus enemigos. La astucia es, definitivamente, el arma más poderosa de todas.

Entorno

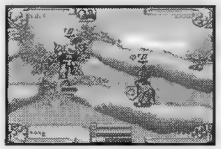


Procura elegir las armas en función del escenario en el que se va a desarrollar el combate. Por ejemplo, los misiles de largo alcance no sirven para nada cuando combates en pasillos estrechos y sinuosos.

Estrategias

Para desplazar el cursor por las distintas estrategias de combate, pulsa el botón R. Estas estrategias determinan el comportamiento de tu compañero, así que intenta recordar para qué sirve cada una.

Movimientos



Algunos de tus enemigos basan su combate en estrategias relacionadas con la velocidad y los ataques relámpago. Para hacerles frente, elige una estrategia que coincida con las suyas o selecciona Medaparts especiales que permitan ralentizar los movimientos del enemigo.

Powerups

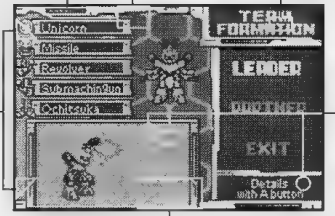
Puedes regular la potencia de disparo de algunas Medaparts antes de disparar contra el enemigo para causarle un daño aún mayor que con un disparo normal. Para regular la potencia de disparo, mantén presionado el "botón de disparo".

Reglas de las Robattles

La barra verde indica la potencia del Medaforce Meter. La barra se irá llenando cuando luches, cuando recibas daños, incluso cuando estés parado. Cuando esta barra esté al máximo, puedes pulsar SELECT para utilizar la potencia especial Medaforce.

Cuando un Medabot recibe el impacto de un disparo, aparece un indicador de color junto a unos iconos. Los cuatro iconos representan la cabeza, el brazo izquierdo, el brazo derecho y las piernas del Medabot. El color del indicador representa la cantidad de daño acumulado, y puede variar del azul (poco daño) al rojo (daño grave). A cada Medabot le corresponde uno de estos medidores de daño, que aparece junto al Medal Meter. No olvides que si el enemigo logra destruir la cabeza de tu Medabot la Robattle habrá terminado.

Aquí verás las estrategias que has seleccionado para tu compañero. Si deseas saber cómo se cambian las estrategias del compañero, consulta la sección correspondiente a las estrategias (Pág. 36).



Éstos son los niveles de potencia de tu arma. Una vez disparadas, no se podrá volver a utilizar las armas hasta que no estén completamente recargadas. La "H" representa la potencia de la cabeza, la "R" representa el brazo derecho y la "L" el izquierdo.

El número de veces que puedes utilizar esta fuerza especial está determinado por la parte de la cabeza que hayas elegido para el Medabot y aparece indicado junto al Medaforce Meter.

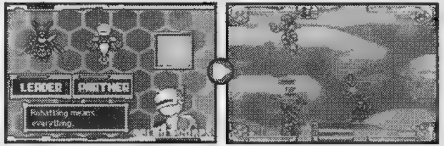
Cuando aparece una "L" azul sobre un Medabot significa que estás controlando al jefe de tu equipo. Tu compañero está señalado con un triángulo azul. El Medabot señalado con una "L" roja es el jefe del equipo enemigo, y el triángulo rojo señala al compañero del enemigo.

Combates preliminares

Antes de acceder a la fase del Torneo debes derrotar a los tres Robattlers que encontrarás en cada una de las seis fases de Robattle preliminares. No importa el orden en el que visites cada fase, y recuerda que la habilidad de tus enemigos aumentará a medida que ganes experiencia y Medaparts.

Práctica en la fase del Lago

La opción de práctica que encontrarás en todas las fases te ofrece una estupenda manera de aprender sin el riesgo de perder una Medapart. ¡Durante estos combates de práctica podrás estudiar el terreno y analizar a tus adversarios mientras ganas valiosos puntos de experiencia!



Las Medaparts especiales funcionan mejor en determinados entornos. Si tu Medabot lleva una pierna "sumergible" durante la fase del Lago, descubrirás que puedes dar caza al enemigo con mayor facilidad que con una pierna "normal". ¡No olvides practicar antes de una Robattle de verdad!

Campo de batalla Robattle en el Lago

Después de cada combate de práctica conviene que optimices a tu equipo de Medabots con las Medaparts adecuadas. En los combates, el último Medafighter en caer será siempre el más resistente, pero si consigues vencerle ganarás una Medapart.

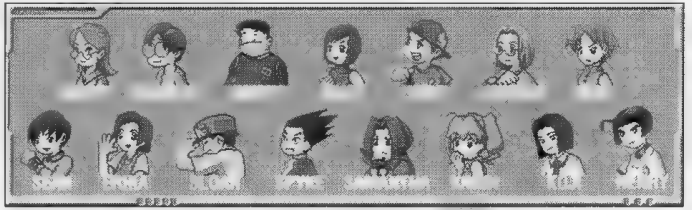
¡Se acabó la pelea!

Si la cabeza del jefe es destruida, el árbitro anunciará el fin de la Robattle.

Si superas una fase, ganarás una Medapart, algunos puntos de experiencia y estrategias para tus Medallas. Cuando pases al Torneo, ganarás Medaparts cuando ganes cualquier combate, pero también perderás una si tu Medabot pierde.

Combates de Torneo

Los combates de Torneo se desarrollan bajo la normativa de la Asociación Robattle y arbitrados por el Señor Árbitro. En el momento en el que pasas a competir en el Torneo, las apuestas aumentan. ¡A partir de entonces, perder un combate aquí –o perder una Robattle Libre– significa perder una de tus Medaparts!



Cómo volver a los combates preliminares

¡Ni se te ocurra pensar que el juego termina cuando ganas el Torneo... hay muchas más aventuras para los Medafighters, especialmente si estás preparado para hacer frente a la Banda Rubberobo y a su extraña colección de Medallas y de poderosos Medabots!

Shrimplips **Squidguts** **Seaslug** **Gillgirl**

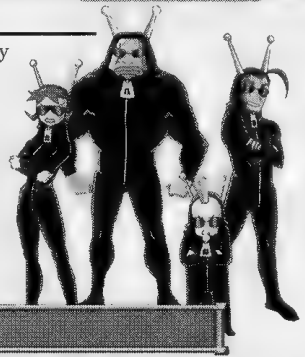
Personajes

IKKI

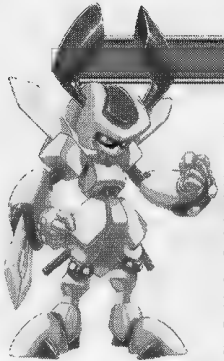
Ikki es un experto en Medabots autodidacta de tan sólo 10 años que sabe más sobre Medabots y Robattles que la mayoría de los comentaristas que trabajan en televisión. Hace poco encontró una extraña Medalla, la colocó en un Medabot completamente obsoleto y creó a Metabee.

La Banda Rubberobo

Hay rumores que afirman que esta banda de ladrones se oculta no muy lejos de donde te encuentras, pero que no busca Medafighters. Por si acaso, se han adoptado nuevas medidas de seguridad en el campo de batalla del Torneo Robattle.



Tipos de Medabot



Rokusho

El turbio pasado de Rokusho es un auténtico misterio. Al igual que Metabee, Rokusho es un Medabot único, pero en este caso su rareza se debe a la Medaforce de una medalla especial Kuwagata (Escarabajo Ciervo). A Rokusho le gusta la poderosa Espada Chanbara y los ataques de corto alcance.

BRASS	DEPTOCLAW	BELZELCIA
NEUTRAMISSILE	TITANIZER	PHOENIX
SUPERLIGHT	RHINOMAN	SHARKMAN
WARMAROT	OCEANA	SORSEN
MEGA EMPEROR	SHINOBI	HEAVY ARMOR
BANDICOLU	KNIGHTEMON	KING LAPTOPIN
[illegible]	[illegible]	[illegible]
CLEOBATTLER	PEPPERCAT	ARCHEETLE

Medaparts

Todos los Medabots tienen sus puntos fuertes y sus puntos débiles, así que tú eliges las Medaparts que servirán para proteger a tu Medabot mientras intenta causar el mayor daño posible a su enemigo. Las siguientes páginas contienen información vital sobre las cabezas, los brazos, las piernas y las Medallas que puedes asignar a tus Medabots.

Elige las Medaparts

Si no quieres crear tu propio Medabot en la pantalla de 'Selección de Medaparts', elige un personaje, sitúa el cursor sobre una de sus Medaparts. Pulsa el "Botón L" o el "Botón R" para desplazar el cursor por los distintos elementos que has conseguido.

Medaparts

Ten en cuenta que las distintas versiones de Medabots AX tienen una lista algo diferente de medallas Medabot y de Medaparts. Hay algunas que sólo se encuentran en una de las versiones de Medabots AX.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargades.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LECIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Distributed by

NATSUME®

Serious Fun™

"Natsume" is a registered trademark of Natsume Inc. "Serious Fun" is a trademark of Natsume Inc.
© 2002 Natsume Inc. All Rights Reserved. Character Design by Horumarin.
"Medabots" is a trademark of Kodansha and is used under license. © 1997-2002 Imagineer Co., Ltd.
© 1997-2002 Natsume Co., Ltd. Published by Natsume Inc. Illustrations Copyright
© 1997 Imagineer, Natsume. © 1999 NAS/Kodansha, TV Tokyo.